8. JG./NR. 5/ÖS 25,-/SFR 3,50-

CLUB

Nintendo®

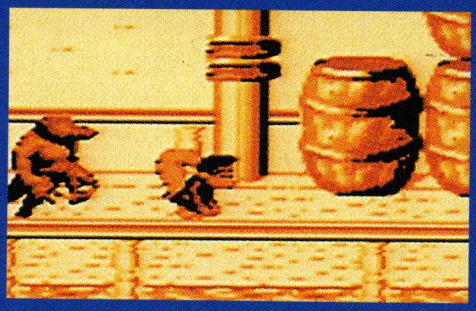
S.6 DIE SCHLÜMPFE

S.8 KIRBY'S FUN PAK

S.26 POCAHONTAS

jetzt laust Dich der Affe!!

Jetzt wird die affenstarke Action fortgesetzt. Eine unglaublich haarige Entführung. Der böse King K. Rool und seine Kremlings haben Donkey Kong gekidnappt. Diddy und Dixie müssen sich nun mit ihren Freunden verbünden, um die Gauner zu überlisten. Bahne Dir mit den beiden den Weg durch dieses tolle Abenteuer. Tauche ein in den computergerenderten Dschungel ! Und vergiß nie: Nur wer ein extrem dickes Fell hat, kann den Urwald als Held verlassen!



Nintendo®

CLUB Nintendo®

Tja, Leute, die Schule hat wieder begonnen und mit ihr diese lästigen (aber wirklich wichtigen - glaubt's mir!) Hausaufgaben und das Lernen für alle möglichen Tests und Prüfungen! Was aber natürlich noch lange nicht heißt, daß nicht das eine oder andere Stündchen Freizeit übrigbleibt, in dem Ihr mit einem der tollen neuen Nintendo-Spiele mal so richtig entspannen und eine Menge Spaß haben könnt!

HALLO FREUNDE!

Zum Beispiel, wenn ihr mit den Schlümpfen rund um den Globus reist! Schlumpfine und der Neugierschlumpf sind von einem Zauberkristall weit weg von ihrem Dorf verschlumpft worden und müssen nun sehen, wie sie dorthin zurückkehren. Diddy und Dixie Kong warten schon darauf, den Kremlings auch auf dem Game Boy ordentlich eins über die Rübe zu geben, und Kirby hat auch schon wieder zugeschlagen und präsentiert Euch sein "Fun Pak": Acht(!) neue Abenteuer auf einer SNES-Kassette! Tetris-Fans werden sich über eine neue, fesselnde Variante des Klassikers freuen: "Tetris Attack" ist da!

Außerdem gibt es neue Infos zu Game Boy Pocket, wir berichten exklusiv über den N-64-Start in Japan, und haben natürlich auch wieder jede Menge Tips und Tricks für Euch parat!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Euer **Mario**

NINTENDO-HOTLINE

ÖSTERREICH:
0662/88 31 49
Mo. - Do.: 9.00 - 11.00 und
14.00 - 16.00, Fr.: 9.00 - 11.00

SCHWEIZ:
061/311 88 36
Mo. - Fr.: 9.00 - 11.00 und 14.00 - 16.00

INHALT

NEUIGKEITEN 4
Brandheiße News aus aller Welt

CHARTS 5
Die aktuellen Leser-, Verkaufs- und Redaktionscharts

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT 6
Weltreise mit den blauen Kerlchen

KIRBY'S FUN PAK 8
Rosa Wonneproppen hoch acht!

DONKEY KONG LAND 2 12
Noch mehr Affentheater!

PROMI-TEST 14
U96 testen "Olympic Summer Games"

BERICHT 16
Alles über den Game Boy Pocket

POSTER 18
Das große "Die Schlümpfe reisen um die Welt"-Poster zum Herausnehmen

REPORT 20
N-64-Start in Japan

MARIO-COMIC 22
Das Abenteuer geht weiter!

TETRIS ATTACK 24
Klassiker in neuem Kleid

POCAHONTAS 26
Das Disney-Abenteuer für den Game Boy

PINWAND 28
Spielerprofile und eine paar tolle Zeichnungen

FOTOWETTBWERB 30
Eure lustigsten Schnappschüsse!

TRICKBOX 31
Wir verraten Euch ein paar tolle Kniffe

GEWINNKUPON/ IMPRESSUM 35

MORTAL KOMBAT 4

Alle Video-Muskelprotze aufgepaßt! Williams Entertainment hat die Veröffentlichung von "Ultimate Mortal Kombat 3" für das SNES angekündigt. Der vierte Teil der Serie im ebensovielten Jahr verspricht heiße 2-Player Kampfaction vor neuen, fantastisch gezeichneten Hintergründen wie etwa einer Wüste und sogar der Unterwelt! Natürlich sind alle Eure beliebten Charaktere wieder mit von der Partie, plus alle Codes und Spezial-Moves! Amerika-Start noch diesen Herbst!

JAPAN-SOUNDTRACKS

Im Land des Lächelns sind diese CDs schon lange ein Riesen-Verkaufsschlager, bei uns ist nur schwer an sie 'ranzukommen: Die Rede ist von der Musik zu beliebten SNES-Spielen. Ob die berühmten Themen von "Final Fantasy" oder packende Stücke aus "Chrono Trigger" - für jeden Geschmack ist ewas dabei. Da die Silberscheiben allerdings direkt aus Japan importiert werden, kosten sie allerdings die Kleinigkeit von etwa ÖS 350-700,- (SFr 45-85,-). Erhältlich unter anderem bei der Firma Non Plus Ultra in Erlangen (Deutschland).

KRIEG DER STERNE

Nächstes Frühjahr kommt der Steven Spielberg-Dreiteiler in einer neuen Version (die Spezialeffekte wurden auf heutigen Stand gebracht) in unsere Kinos, und auch an einer Fortsetzung des Klassikers wird schon fleißig gearbeitet. Kein Wunder also, daß auch die (Neu-) Veröffentlichung einiger "Star Wars"-Titel für Game Boy, SNES und N-64 ansteht. Fans von Luke Skywalker, den niedlichen Ewoks und R2-D2 sollten also die Augen offenhalten!

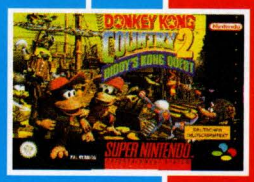
Nintendo

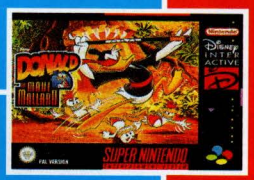
CHARTS

SNES-Verkaufscharts

Österreich:

1. (1) Donkey Kong Country 2 - Diddy's Kong Quest
2. (2) Secret Of Evermore
3. (3) Super Mario Kart
4. (4) Super Mario All Stars
5. (5) Asterix & Obelix
6. (7) Toy Story
7. (6) Yoshi's Island - SMW 2
8. (-) Die Schlümpfe 2
9. (9) Pinocchio
10. (-) Kirby's Ghost Trap





Schweiz:

1. (1) Pinocchio
2. (10) Donald in Maui Mallard
3. (5) Kirby's Ghost Trap
4. (6) Super Mario World 2 - Yoshi's Island
5. (4) International Super Star Soccer Deluxe
6. (3) Donkey Kong Country 2 - Diddy's Kong Quest
7. (2) Toy Story
8. (-) Olympic Summer Games
9. (-) Secret Of Evermore
10. (9) Asterix & Obelix

Game Boy-Verkaufscharts

Österreich:

1. (3) Wario Land
2. (1) Super Mario Land
3. (9) Mario & Yoshi
4. (4) Super Mario Land 2
5. (10) Yoshi's Cookie
6. (-) Hugo
7. (-) Tetris Blast
8. (-) Toy Story
9. (-) Die Schlümpfe 2
10. (-) Donkey Kong

Schweiz:

1. (1) Pinocchio
2. (4) Wario Land - Super Mario Land 3
3. (5) Donkey Kong Land
4. (3) Toy Story
5. (-) Street Fighter II
6. (7) Mickey Mouse 5 - Zauberstäbe
7. (-) Spirou
8. (2) Kirby's Block Ball
9. (3) Asterix & Obelix
10. (-) Olympic Summer Games

Redaktions-Charts:

1. (3) Toy Story
2. (1) Breath Of Fire II
3. (2) Donkey Kong Country 2 - Diddy's Kong Quest
4. (4) Donald in Maui Mallard
5. (5) International Super Star Soccer Deluxe
6. (-) Die Schlümpfe reisen um die Welt
7. (-) Olympic Summer Games
8. (7) Spirou
9. (-) Winter Gold
10. (6) Kirby's Dream Course

In Klammer findest Du die Plazierung des Vormonats

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

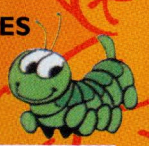
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

1 Spieler

Infogrames

Wer ist klein, blau, fleißig und trotzdem immer zu Streichen aufgelegt? Na klar, die Schlümpfe! Und weil sie zu Euren absoluten Lieblingen gehören, haben sie schon zum zweiten Mal die Hauptrolle in einem Nintendo-Spiel bekommen - und das gleich auf dem SNES und dem Game Boy! Herzlichen Glückschlumpf!



Au weia! Jetzt sitzen der Neugierschlumpf und die schnuckelige Schlumpfine aber ganz schön in der Tinte. Und Schuld daran ist diesmal gar nicht der genauso fiese wie dödelige Gargamel, sondern die kleinen Bläulinge selbst. Die beiden sind nämlich heimlich in die Werkstatt von Papa Schlumpf eingedrungen, um sich dessen Zauberkristall mal aus der Nähe anzusehen. Dieser besitzt nämlich die Macht, jemanden flugs an einen fremden Ort zu bringen. Durch ein Mißgeschick (Neugierschlumpf schiebt's auf Schlumpfine, Schlumpfine schiebt's auf Neugierschlumpf - ich halt' mich da raus) fällt das glitzernde Ding zu Boden und zerbricht in tausend Scherben...

Und ab geht's mit Flamingo-Air!

DAS WANDERN IST DES SCHLUMPFES LUST

Soweit wäre das ja vielleicht auch nicht so schlimm, aber der Kristall hat seine Wirkung nicht verfehlt und die beiden in ferne Länder verschlumpft. Die einzige Möglichkeit, wieder nach Hause zurückkehren zu können besteht darin, alle Teile des Kristalls einzusammeln und diesen wieder zusammenzusetzen. Und als wäre das nicht schon schwer genug, werden die Splitter auch noch von einigen Andenkensammlern gut behütet. Auf ihrem weiten Weg zurück ins Schlumpfdorf müssen die beiden niedlichen Kerlchen sich mit

Hurtig über Stock und Stein...

Bis hierher und nicht weiter, Blaugesicht!

Seehunden am Nordpol, Indianern in Amerika und sogar gefährlichen Kraken im Meer anlegen. Da heißt es des öfteren mal Fußtritte austeilen... Gut, daß sie dabei auf Deine Hilfe zählen können, oder?!

PACK' DIE BADEHOSE EIN!

Und auch sonst hält die große weite Welt einige Überraschungen bereit. Hast Du zum Beispiel gewußt, daß es eine eigene Flamingo-Fluglinie gibt? Schlumpfine entdeckt sogar ihre Vorliebe für's Surfen. Außerdem sind für Dich in jedem Level drei Schlüssel versteckt, die Dir den Weg in den Bonuslevel öffen. Wer die Schlümpfe kennt, weiß, daß ein Spiel mit ihnen unmöglich langweilig werden kann, und wenn auch noch die Musik so unterhaltsam ist wie in diesem Fall, sind viele vergnügliche Stunden garantiert. Wer will da noch in den Süden fliegen, wenn er mit den Schlümpfen die Welt bereisen kann?

Wozu sich ein Bügelbrett noch eignet...

Schlumpf Gewinnspiel

Gewinne eine von 4 "Schlümpfe-Voll der Winter"-CDs !

GEWINNFRAGE:

Wie heißt der Oberschlumpf?

(Gewinnkupon Seite 35)

FACT BOX

System:	SNES
Hersteller:	Infogrames
Spieltyp:	Jump'n Run
Spieler:	1
Level:	16
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar (3 Stufen)
Extras:	Paßwörter
Speicherkapazität:	16 MBit
Erhältlich:	ab sofort im Handel
Altersempfehlung:	frei

KIRBY'S FUNPAK

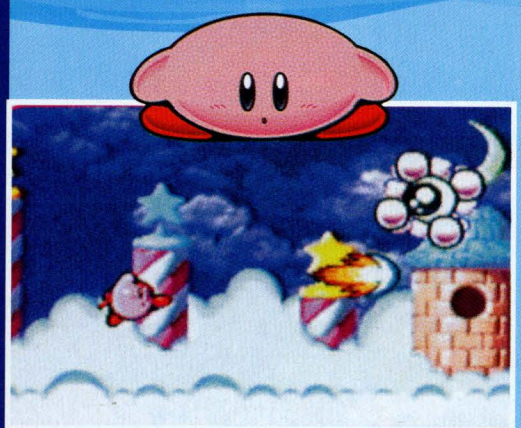
Du kannst von Kirby-Spielen gar nicht genug kriegen? Dann kommt hier genau das Richtige für Dich: Acht neue Abenteuer mit dem kugelrunden Helden – alle zusammengepackt auf einer einzigen 32-MBit-Kassette! Wenn das kein Grund ist, ab sofort alles rosa zu sehen...

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1 - 2 Spieler

Nintendo

Wer sagt eigentlich, daß man einem alten Helden keine neuen Tricks mehr beibringen kann? Neben seinen üblichen Fähigkeiten hat der niedliche Knödel nun auch gelernt, seine Gegner wieder auszuspucken und sie somit zu Wurfgeschoßen zu machen! Aber nicht nur das: Kirby steht auch immer ein Begleiter zur Seite (den zum Beispiel der zweite Spieler steuern kann). Teilen sich die beiden einen Snack, so werden ihre Energieleisten wieder voll aufgefüllt! Und diese neuen Extras brauchst Du auch, um in diesen spannenden Herausforderungen als Sieger hervorzugehen:



Ein Himmel wie aus Zuckerwatte!

SPRING BREEZE

Na klar, König Nickerchen mußte mal wieder den Fiesling raushängen lassen und hat sämtliche Essensvorräte im Traumland gestohlen. Du begleitest Kirby durch vier Level, in denen Du alle Gegner besiegen mußt, um am Ende dem Dieb persönlich eins auf

die Mütze zu geben! Damit unserem Pummelchen nicht die Energie ausgeht, mußt Du ihn unbedingt die Speisen, die überall herumliegen, futtern lassen. Der richtige Startlevel, um Kirbys neue Tricks auszuprobieren!

DYNA BLADE

Dyna Blade, ein besonders wohlgenährter unter unseren gefiederten Freunden, hat sein Nest verlassen und fast die gesamte Ernte vernichtet. Gelingt es Kirby nicht, den durchgedrehten Vogel aufzuhalten, wird das ganze Traumland verwüstet! Hast Du einen Level erfolgreich gemeistert, wartet

Cooler Helm, Kirby... ehrlich!

ein spannendes Bonusspiel auf Dich! Psst... in diesem Spiel gibt es außerdem einen geheimen Level, in dem Kirby neue Fähigkeiten erlangen kann!

GOURMET RACE

Hier tritt Kirby im großen Obstgarten des Traumlandes gegen - erraten! - König Nickerchen

Vor diesem Typen solltest Du schnell Reißaus nehmen...

bei einem Grand Prix-Rennen an. Du mußt in mindestens zwei Rennen mehr Früchte mampfen und außerdem noch schneller als der Bösewicht sein. Du kannst aber auch alleine gegen die Zeit auf einem der drei Kurse antreten. Wenn Du es schaffst, unter zwei Minuten zu bleiben, wird Deine Bestzeit gespeichert. Also schnür' Deine Turnschuhe und los!

THE GREAT CAVE OFFENSIVE

Während eines Picknicks (essen ist bekanntlich Kirbys Lieblingsbeschäftigung), entdeckt unser rosa Held eine Höhle, die gerappelt voll mit wertvollen

...doch König Nickerchen lauert wirklich überall!

Gibt es einen Ausweg aus dieser Falle?

Schätzen ist. Du mußt möglichst viele dieser Reichtümer finden und sicher wieder zum Ausgang kommen. Aber Vorsicht: Die Sache ist gefährlicher, als Du denkst! Wie es sich für eine spannende Schatzsuche gehört, warten unzählige Geheimwege und versteckte Schalter darauf, von Dir entdeckt zu werden!

REVENGE OF META KNIGHT

Kirbys alter Feind Meta Knight hat wieder zugeschlagen: Er hat ein riesiges Schiff gebaut, mit dem er versucht, das Traumland zu erobern. Klar, daß Kirby sofort ausrückt, um dem Fiesling einen dicken Strich durch die Rechnung zu machen! In jedem Level

Wo hab' ich denn bloß meine Fliegenklatsche?

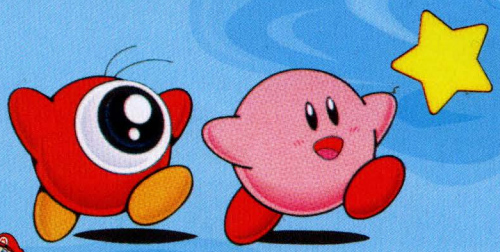
hast Du nur eine bestimmte Anzahl Minuten Zeit, um ans Ziel zu kommen – die Uhr tickt! Während des Spiels erhältst Du außerdem wichtige Nachrichten und Tips über einen Spezialbildschirm!

MILKY WAY WISHES

Na sowas! Sonne und Mond, die sich normalerweise nie streiten, haben sich heftig in die Haare bekommen! Deswegen sind die Tage und Nächte im Traumland ganz schön durcheinan-

Flieg', Kirby!

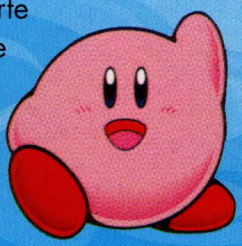
dergeraten. Keine Frage: Kirby muß den Streit schlichten! Bei diesem Spiel kannst Du frei wählen, in welchem Level Du einsteigen und Deine Gegner plattmachen willst. Dabei helfen Dir die Gegenstände, die überall herumliegen und Dir atemberaubende Fähigkeiten geben.

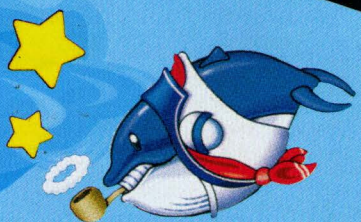


Kirby legt sich bei seinem ersten Jump'n Run gewaltig ins Zeug... ein wahrer Marathonkurs!

NANU?

Das sind doch erst sechs von den versprochenen acht Spielen! Richtig gerechnet, ihr Schlaumeier! Aber die beiden letzten Games bleiben noch unser Geheimnis... nur eines sei verraten: Wer Kirby als waschechten Samurai erleben will, sollte sich „Kirby's Fun Pak" nicht entgehen lassen! Ganz egal, ob Du seit jeher Kirby-Fan bist oder erst jetzt zum Knödelliebhaber geworden bist - diese SNES-Kassette wird Dich ganz einfach umwerfen! Wie immer finden sich witzige Gags (zum Beispiel Kirby als Koch, der seine Gegner in die Bratpfanne haut) über alle Spiele verstreut, aber vor allem die neue, verbesserte Grafik und die tolle Spielbarkeit machen das „Fun Pak" zu **dem** Kirby-Spiel schlechthin!





FACT BOX

System:	**SNES**
Hersteller:	**Nintendo**
Spieltyp:	**Jump'n Run**
Spieler:	**1–2**
Level:	**unterschiedlich**
Schwierigkeitsgrad:	**einstellbar (3 Stufen)**
Extras:	**Spielstand-Speicher**
Speicherkapazität:	**32 MBit**
Erhältlich:	**ab Herbst im Handel**
Altersempfehlung:	**frei**

DONKEY KONG LAND 2

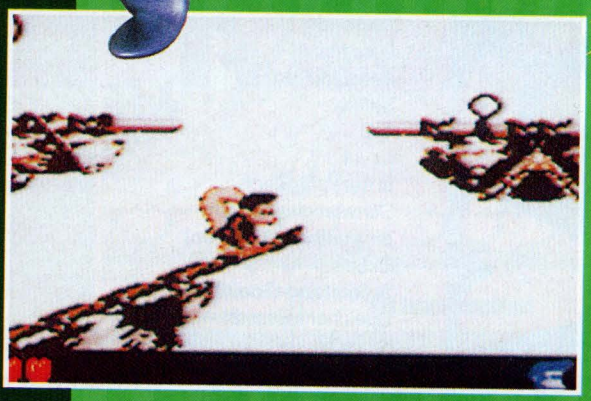
GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

1 Spieler

Nintendo Rare

Das beliebteste Team des letzten Jahres meldet sich zurück: Nach dem riesigen Erfolg auf dem SNES sorgen Diddy und Dixie Kong jetzt auch auf dem Game Boy für ein echt affenstarkes Abenteuer, bei dem die Kremlings (aber auch nur die) nichts zu lachen haben!

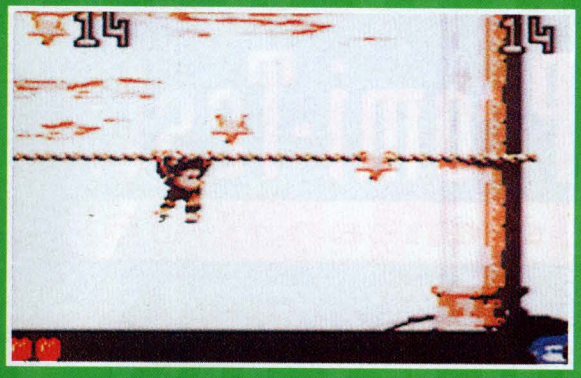
Kaum hat Donkey Kong den fiesen K. Rool (so scheint es) endgültig besiegt und es sich zum verdienten Nickerchen in seinem Liegestuhl bequem gemacht, schlagen die Bösewichte schon zurück und entführen den wehrlosen Helden. Was bleibt dessen kleinen Freund Diddy da schon anderes übrig, als sich erneut auf die Pfoten zu machen und sich seinen Weg durchs finstere Kremland zu bahnen? Und da es sich zu zweit ganz einfach besser reist als alleine, nimmt er seine quirlige Freundin Dixie mit auf den Weg. Die Profis unter Euch haben es natürlich schon gemerkt - „Donkey Kong Land 2" lehnt sich stark an das SNES-Vorbild „Donkey Kong Country 2" an, und tatsächlich findest Du alle wichtigen Elemente der 16 Bit-Version auch auf dem Game Boy wieder!



Nur Mut, Dixie!

AUF INS KREMLAND!

Allem voran die unglaubliche Grafik! Rare hat es tatsächlich geschafft, diese noch detailreicher und die Animationen noch flüssiger zu gestalten als in „Donkey Kong Land". Und auch die Musik verdient wirklich fünf Sterne! Doch nicht alles an diesem neuen Abenteuer ist eine 1:1-Umsetzung von „Diddy's Kong Quest" auf dem SNES. Selbst diejenigen unter Euch,

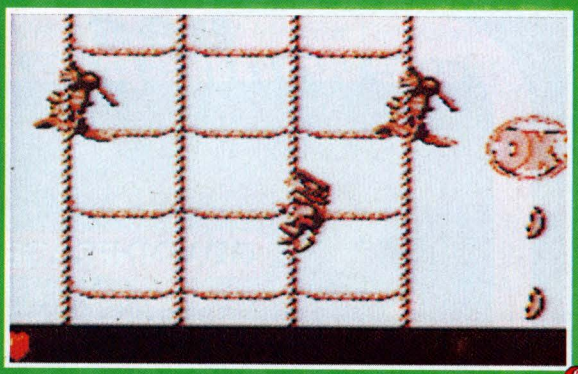


Brav alle Sterne sammeln – dafür gibt's Kohle!

die glauben, das Kremland wie ihre Westentasche zu kennen, werden sich über die neuen Levelpläne und geheimen Bonusräume wundern!

WAHRE FREUNDSCHAFT

Auch die Kremlings haben sich nach ihrer bitteren Niederlage Gedanken über ihre Kampftechnik gemacht, und legen sich ganz schön ins Zeug, um den Kongs den Ausflug zu vermiesen. Aber die sind auch nicht faul gewesen, und Dixie hat fleißig an ihrem Helikopter-Schwung gefeilt. Zwar steht Dir auf dem Game Boy nicht der spektakuläre Kong-Teamwurf zur Verfügung, dafür kannst Du mit „Select" zwischen den beiden hin- und herschalten! Und natürlich sind auch alle Freunde der Kongs wieder mit von der Partie, von der Klapperschlange Rattly bis hin zum tapferen Schwertfisch Enguarde. Bist Du bereit, Donkey aus seinem kalten Verlies zu befreien? Worauf wartest Du dann noch?



Kremlings in Tauen soll man nicht trauen!

FACT BOX

System:
Game Boy
Hersteller:
Nintendo/Rare
Spieltyp:
Jump'n Run
Spieler:
1
Level:
44
Schwierigkeitsgrad:
für Fortgeschrittene
Extras:
Paßwörter
Speicherkapazität:
4 MBit
Erhältlich:
ab Spätherbst im Handel
Altersempfehlung:
frei

Promi-Test:

Alex Christensen (U96)

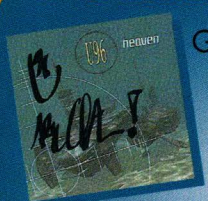
Mit seinem Techno-Mix von "Das Boot" sicherte er sich seinen Platz in der ersten Reihe der deutschen Top-DJs: Alex Christensen, der Mann hinter U96. Für Euch testete er exklusiv "Olympic Summer Games"!

Alex ist richtig gut drauf, als ich ihn Anfang August zum Interview in einem Wiener Hotel treffe. "Ich hab' gerade zwei Wochen lang auf Ibiza als DJ in Discos gearbeitet", erzählt er mir. "Aber zeig' doch mal, welches Spiel soll ich denn für Euch testen?" Klar, daß jemand, der hauptsächlich mit Computern arbeitet, auch gerne mal eine Runde Nintendo spielt und natürlich auch selbst einen Game Boy besitzt. "Auch im Studio lassen wir öfter mal alles stehen und liegen und nehmen die Joypads in die Hand - und in Spielsalons hab' ich schon ganze Nächte zugebracht!" verrät er. Seine Lieblingsspiele sind aber immer noch die Super Mario-Abenteuer: "Das sind eben richtige Klassiker, auf denen fast alle anderen Spiele aufbauen!"

Das berühmteste Club Nintendo-Mitglied

Daß er "Olympic Summer Games" testen soll, kommt ihm gerade recht. "Ich bin auch ein absoluter Sportfan - heute hab' ich bis fünf Uhr morgens die Spiele in Atlanta im Fernsehen verfolgt - sogar Dressurreiten hab' ich geguckt!" Auf dem Game Boy entscheidet er sich spontan für den 100m-Laufbewerb und Weitspringen. Hier erweisen sich seine Finger allerdings als ein wenig eingerostet, denn er überquert nach 100 Metern als Letzter die Ziellinie, und beim Weitsprung macht er einen Fehlversuch nach dem anderen. "Macht nichts - gerade beim Sport macht eben Übung den Meister! Aber das ist wirklich ein tolles Game - die Grafik ist super und man hat sicher lange Spaß damit!" Zum Abschied verrät er mir sogar noch ein persönliches Geheimnis: "Ich war selbst einmal Mitglied im Club Nintendo!"

U96 Gewinnspiel!



Gewinne eine von zwei handsignierten CDs "Heaven" von U96!

GEWINNFRAGE:

Wie hieß der erste Hit von U96?

(Gewinnkupon Seite 35)

Club Nintendo®

Nur der offizielle Nintendo Club bietet Dir die megastarken Vorteile, die Du Dir nicht entgehen lassen darfst:

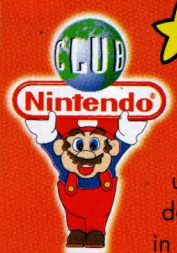
KOMM, SEI DABEI! IM OFFIZIELLEN NINTENDO FAN-CLUB!

1. Das Club Nintendo-Magazin

6x im Jahr die superstarke offizielle Nintendo Club Zeitung zum Vorteilspreis!

2. Die Nintendo Club-Karte

Kein Club ohne Mitgliedsausweis - auch beim Club Nintendo erhältst Du Deine eigene, persönliche Clubkarte mit Deinem Namen und Deiner Mitgliedsnummer. Mit dieser Karte kannst Du Dich als Clubmitglied ausweisen. Sämtliche Vorteile als Clubmitglied werden im Clubmagazin veröffentlicht.



3. Der limitierte Mario-Pin

Der farbige Pin für Einsteiger, der silbernen für ein Jahr Mitgliedschaft, und Mitglieder, die schon zwei Jahre dabei sind, erhalten den Mario-Pin in Gold!!!

Ab die Post!

Also, worauf wartest Du noch? Kupon ausfüllen, unterschreiben, ausschneiden und in einem Briefumschlag an folgende Adresse schicken:

In Österreich:
Nintendo Club Büro
Postfach 83
A-5027 Salzburg

In der Schweiz:
Nintendo Club Büro
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel

KUPON

JA, ich möchte Mitglied im Club Nintendo werden!
Mein Mitgliedsbeitrag beträgt ÖS 120,- / SFr 16,- (inkl. MwSt.) pro Jahr. Dafür erhalte ich 6 Ausgaben des Club Nintendo-Magazins, die offizielle Club-Karte und den limitierten Mario-Pin.

GARANTIE: Meine Mitgliedschaft läuft nach einem Jahr automatisch aus. Eine Verlängerung der Mitgliedschaft muß ausdrücklich und schriftlich bestellt werden.

Familienname _____

Vorname _____

Straße _____ Land _____

PLZ/Ort _____ Tel.Nr. _____

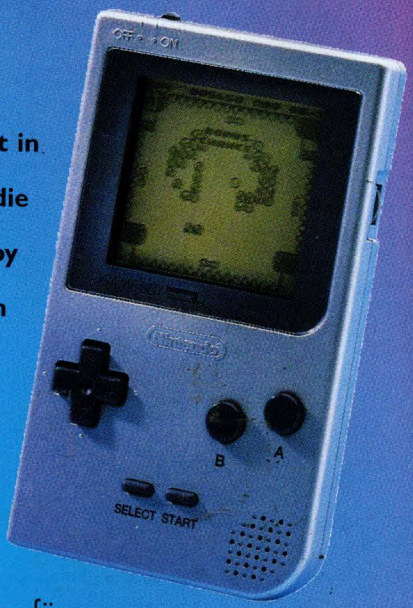
Unterschrift _____ Geburtsdatum _____

(bei Minderjährigen gilt nur die Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

GAME BOY™ pocket

Nintendo

Der steckt jeden in die Tasche!



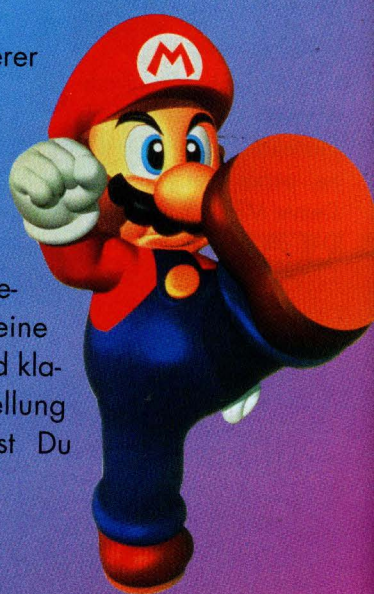
Kein Zweifel: Nintendo ist ein weiterer Schritt in der Geschichte der Videospiele gelungen: die Erfindung des Game Boy Pocket! Der Game Boy wurde um 30% „geschrumpft" und sein Gewicht wurde um mehr als die Hälfte verringert! Das Ergebnis paßt genau auf Deine Handfläche und in jede Hosentasche!

Nicht nur das - auch das Design des jüngsten Sprosses der Nintendo-Familie kann sich sehen lassen! Schlankere Formen, die silbrige Lackierung und die grauen Buttons machen den Game Boy Pocket zum coolsten Gerät, das die Videospielszene je gesehen hat. Aber die Nintendo-Entwickler haben auch daran gedacht, den Stromverbrauch möglichst gering zu halten: Der Game Boy Pocket braucht im Vergleich zu seinem Vorgänger nur mehr halb soviel Energie, nämlich bloß 2 AAA-Batterien, die für sage und schreibe bis zu zehn Stunden (!) Spielspaß sorgen!

Kleiner, schlanker, leichter... aber genausoviel Spaß!

Kristallklar!

Ein weiterer Riesen-Pluspunkt ist der verbesserte LCD-Bildschirm, der bei gleichgebliebener Größe für eine noch schärfere und klarere Grafikdarstellung sorgt. Jetzt kannst Du



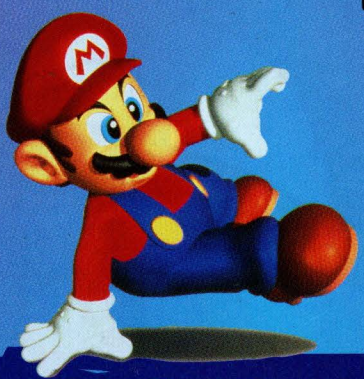
endlich auch bei nicht so guten Lichtverhältnissen spielen, und auch Deine Freunde können Dir besser dabei zusehen, wie Du ihre Rekorde in Grund und Boden stampfst! Und natürlich wurde auch an alle „alten" Game Boy-Fans unter Euch gedacht, denn auf dem Silberling kann man alle bisher erschienenen Game Boy-Kassetten spielen! Und das ist doch bei den super Spielen, die in der letzten Zeit erschienen sind (Kirby's Block Ball, Tetris Attack, Donkey Kong Land 2) sicherlich kein Nachteil, oder?

Spiel alle bisherigen Game Boy-Spiele!

besserer Bildschirm

30% kleiner

2,5 cm



11,4 cm

braucht 2 AAA-Batterien

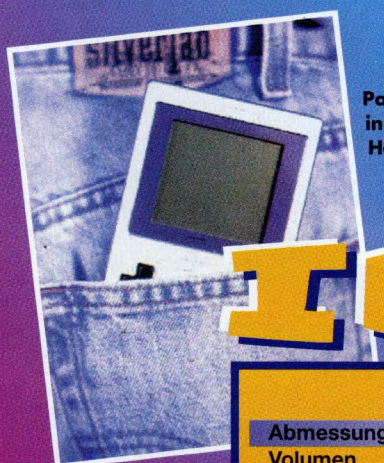
7,6 cm

coole Silberlackierung

GAME BOY ZAHLEN

Anzahl verkaufter Game Boys weltweit:
48 Millionen

Anzahl verkaufter Game Boy-Kassetten weltweit:
213 Millionen



Paßt in jede Hosentasche!

INFO-BOX

	Game Boy	Game Boy Pocket
Abmessungen	15,2 cm x 8,9 cm x 3,2 cm	11,4 cm x 7,6 cm x 2,5 cm
Volumen	433 cm^3	217 cm^3
Gewicht	300 g	130 g
Stromversorgung	4 AA-Batterien	2 AAA-Batterien

NOVEMBER
M D M D F S S M D M D F S S
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
DEZEMBER
M D M D F S S
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29
30 31

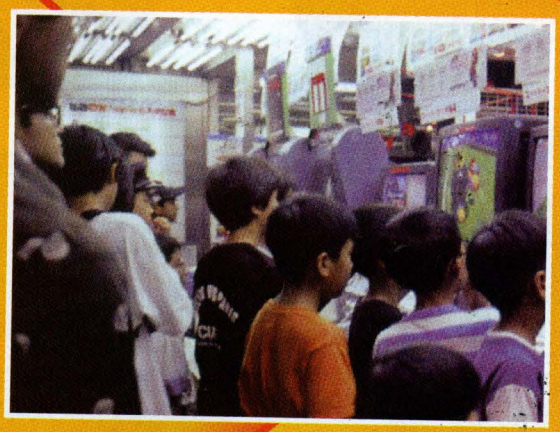
CLUB
Nintendo®
1996

DER

Nintendo 64-Start in Japan:

Japan. Sonntag, der 23 Juni 1996. Vor allen Elektronik- und Spielzeugläden im ganzen Land stehen Tausende von Menschen Schlange. Der Tag, der ein neues Zeitalter in der Geschichte der Videospiele einleiten soll und auf den alle Mario-Fans so lange gewartet haben, ist endlich da: das Nintendo 64 steht in den Regalen!

Nun ja, besser gesagt, es würde in den Regalen stehen, wenn die Videospielfreaks es dort stehen lassen würden oder die Verkäufer die Zeit hätten, die brandneuen Geräte überhaupt erst dort hinzustellen. Denn der Ansturm auf die Geschäfte hat sogar die kühnsten Erwartungen übertroffen. Vor einem Geschäft in Tokio ist die Warteschlange über einen Kilometer lang! Viele der zahlreichen Wartenden haben sogar die Nacht vor den Eingangstüren verbracht, um so schnell wie möglich eines der ersten N-64 zu ergattern. Die besonders Schlauen haben ihr N-64 aber schon vor Monaten bestellt und sogar schon im voraus bezahlt.



Da staunt sogar der Videospielprofi!

Kilometerlange Warteschlangen vor den Geschäften

Mario Superstar

Ganze 250.000 Stück gehen in der ersten Stunde(!) über die Ladentische, und als die Geschäfte am Abend ihre Türen schließen, haben mehr als 300.000 Nintendo-64 einen neuen Besitzer. Das am meisten verkaufte Spiel ist - wie könnte es anders sein - "Super Mario 64". Fast jeder, der ein N-64 gekauft hat, wollte sich auch Marios neuestes Abenteuer nicht entgehen lassen. Aber auch "Pilot Wings 64" ging weg wie die sprichwörtlich warmen Semmeln!

TAG

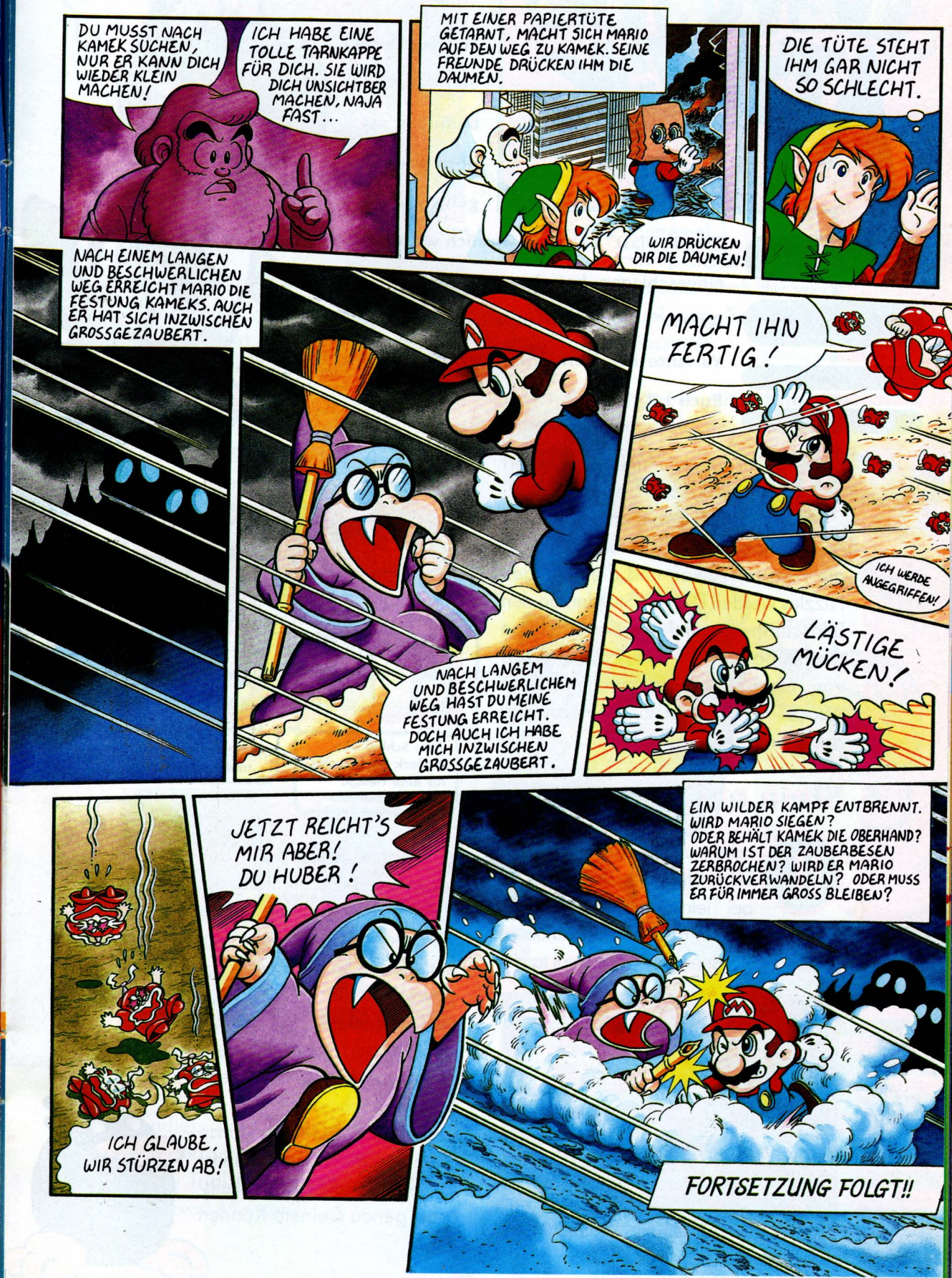
In der Box

Kaum zu Hause angekommen, konnte es natürlich keiner erwarten, die Verpackung des N-64 so schnell wie möglich zu öffnen. Und das war, was sie sahen: Zuerst das N-64 selbst. Viele waren überrascht, daß es sogar etwas kleiner ist, als das Gehäuse des SNES (oder Super Famicom, wie das SNES in Japan heißt). Dann das graue Standard-Joypad mit dem neuartigen Analog-Stick, der eine besonders genaue Steuerung unserer Videohelden ermöglicht. Dann kamen auch noch der Netzadapter und die Gebrauchsanweisung zum Vorschein. Da bei der japanischen Version des N-64 kein Spiel mitgeliefert wird, konnten sich die Käufer selbst entscheiden, welche der angebotenen Kassetten sie am liebsten mitnehmen wollten (wer von Euch hätte eigentlich nicht gleich alle mitgenommen?).

Wer es nicht mehr erwarten konnte, sein N-64 zuhause auszuprobieren, spielte schon mal eine Runde im Laden!

Na, könnt Ihr die Veröffentlichung des N-64 auch nicht mehr erwarten? Am 1. März 1997 ist es auch bei uns soweit! Wie heißt es doch so schön? Vorfreude ist die schönste Freude!

TOADIE RÄT MARIO, DR. LIGHT AUFZUSUCHEN, DENN ER WEISS IMMER EINE LÖSUNG. LEIDER KANN MARIO DABEI DEN EINEN ODER ANDEREN FEHLTRITT NICHT VERMEIDEN. NEW YORK LIEGT IN SCHUTT UND ASCHE ...
UPS, IST DAS ENG HIER.
WER IST DER KERL IN DER LATZHOSE?
ENDLICH HAT MARIO SEIN ZIEL, DAS EMPIRE STATE BUILDING, ERREICHT. DUMMERWEISE WOHNT DR. LIGHT GANZ OBEN...
HO HO HO UND HALLO, DR. LIGHT!
WIR SOLLTEN MAL OBEN NACH IHM SCHAUEN!
ICH FÜRCHTE ABER, WIR PASSEN NICHT IN DEN AUFZUG!
MACHT NICHTS!
ZUR RECHTEN SEHEN SIE... ÄH... KING KONG!
IN JAPAN WERDEN SIE STAUNEN, WENN WIR IHNEN DIE FOTOS ZEIGEN!
WOW!
COOL!
BOAH EH
HATSCHI!
HUPS!
GESUNDHEIT!
DA IST DR. LIGHT!
HALLO DOC!
AUA!
M-MM-MA-MARIO?! WAS IST PASSIERT?
DAS WAR KAMEK! WAS SOLL ICH TUN?


DU MUSST NACH KAMEK SUCHEN, NUR ER KANN DICH WIEDER KLEIN MACHEN!
ICH HABE EINE TOLLE TARNKAPPE FÜR DICH. SIE WIRD DICH UNSICHTBER MACHEN, NAJA FAST...
MIT EINER PAPIERTÜTE GETARNT, MACHT SICH MARIO AUF DEN WEG ZU KAMEK. SEINE FREUNDE DRÜCKEN IHM DIE DAUMEN.
WIR DRÜCKEN DIR DIE DAUMEN!
DIE TÜTE STEHT IHM GAR NICHT SO SCHLECHT.
NACH EINEM LANGEN UND BESCHWERLICHEN WEG ERREICHT MARIO DIE FESTUNG KAMEKS. AUCH ER HAT SICH INZWISCHEN GROSSGEZAUBERT.
NACH LANGEM UND BESCHWERLICHEM WEG HAST DU MEINE FESTUNG ERREICHT. DOCH AUCH ICH HABE MICH INZWISCHEN GROSSGEZAUBERT.
MACHT IHN FERTIG!
ICH WERDE ANGEGRIFFEN!
LÄSTIGE MÜCKEN!
JETZT REICHT'S MIR ABER! DU HUBER!
ICH GLAUBE, WIR STÜRZEN AB!
EIN WILDER KAMPF ENTBRENNT. WIRD MARIO SIEGEN? ODER BEHÄLT KAMEK DIE OBERHAND? WARUM IST DER ZAUBERBESEN ZERBROCHEN? WIRD ER MARIO ZURÜCKVERWANDELN? ODER MUSS ER FÜR IMMER GROSS BLEIBEN?
FORTSETZUNG FOLGT!!

TETRIS ATTACK

10 Jahre Tetris - und das Knobelfieber ist noch immer ungebrochen! Nachdem "Tetris Blast" bei Euch wirklich wie eine Bombe eingeschlagen hat, kommt nun mit "Tetris Attack" eine weitere spannungsgeladene Variante des Computer-Puzzlespiels schlechthin auf Euch zu!

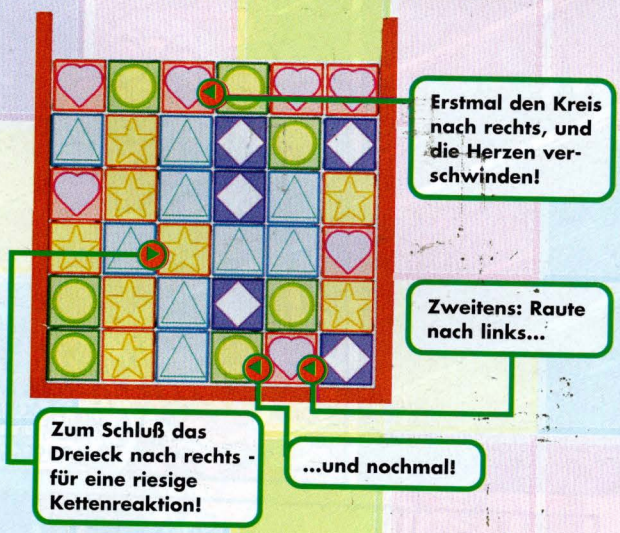
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

1-2 Spieler

Nintendo

Wer auch immer das Wort "Dauerspaß" erfunden hat, er muß dabei an dieses Spiel gedacht haben! Denn das rasante Tempo, die Nonstop-Action und die kniffligen Puzzles werden Dich für Stunden an den Bildschirm fesseln! Farbenprächtige Grafik, packende Musikstücke und Tips von Yoshi persönlich machen "Tetris Attack" schon jetzt zum Knobelspiel des Jahres. Aber seht selbst...



Stein auf Stein...

Anders als bei allen anderen Tetris-Klonen bisher, geht es bei "Tetris Attack" nicht darum, verschiedene herabfallende Bauklötze richtig einzuordnen. Nein, diesmal taucht eine ganze Reihe nach der anderen am unteren Bildschirmrand auf. Du mußt immer zwei nebeneinanderliegende Steinchen (es gibt insgesamt fünf verschiedene) so vertauschen, daß sich entweder eine Reihe oder ein Spalte aus mindestens drei gleichen bildet. Hast Du dies geschafft, verschwinden die entsprechenden Steinchen. Das klingt doch einfach, oder? Tja, das ist ja gerade das Geniale daran - denn im Optionsmenü kannst Du Tempo und Schwierigkeitsgrad genau Deinem Können

Yoshi persönlich gibt Dir Unterricht!

Es gibt wirklich harte Nüsse zu knacken!

anpassen, bis Du zum absoluten Attack-Profi geworden bist! Und für die, die es noch nicht erkannt haben sollten: Natürlich sind bei diesem Spiel auch enorme Kettenreaktionen möglich! Wenn Du willst, bringt Dir Yoshi selbst gerne alle Strategien und Techniken bei.

Tonnenweise Optionen!

Tetris Attack hält auf jeden Fall genügend Überraschungen für Dich bereit, die Dich immer wieder erstaunen werden. Insgesamt kannst Du aus fünf verschiedenen Spielarten auswählen:

Der 2-Spieler-Modus verspricht stundenlangen Spaß!

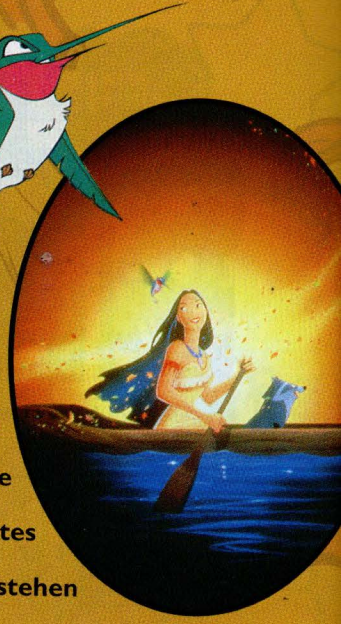
- Endless (hier ist es erst zu Ende, wenn der ganze Bildschirm voll ist)
- Time Trial (wieviele Punkte schaffst Du in zwei Minuten?)
- Stage Clear (nach einer Weile stoppt das Spiel, und Du mußt es schaffen, alle Steine wegpoppen zu lassen)
- Vs. Mode (hier kannst Du wahlweise gegen den Computer oder gegen einen Freund antreten)
- Puzzle Mode (schaffst Du es, ein vorgegebenes Muster nach der vorgegebenen Anzahl von Schritten verschwinden zu lassen?)

Aber Achtung: Nur mit viel Training werdet ihr es schaffen, die umwerfenden Siegesfeuerwerke ansehen zu können und in die geheimen Profi-Bonusräume zu kommen! Viel Spaß beim Üben!

FACT!BOX

System:	**SNES**
Hersteller:	**Nintendo**
Spieltyp:	**Knobelspiel**
Spieler:	**1-2**
Level:	**60 (im Puzzle-Mode)**
Schwierigkeitsgrad:	**für alle**
Extras:	**Paßwörter**
Speicherkapazität:	**8 MBit**
Erhältlich:	**ab Spätherbst im Handel**
Altersempfehlung:	**frei**

Disney's POCAHONTAS



GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

1 Spieler

Disney/Black Pearl

Letztes Jahr hat sie mit ihrer Geschichte Millionen Kinobesucher bezaubert und zu Tränen gerührt - jetzt bekommt Disneys erste weibliche Heldin seit langem auch ihr verdientes Spiel auf dem Game Boy. Um ihr bei diesem Abenteuer beizustehen ist Klugheit und eine ordentliche Portion Mut gefragt!

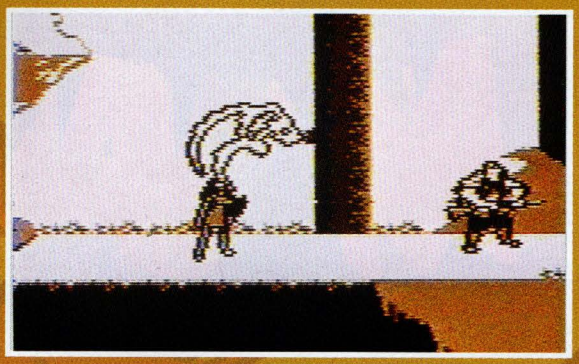
Pocahontas ist die Tochter des Häuptlings der Powhantas, einem Indianerstamm. Wie alle Indianer lebt sie im Einklang mit der Natur. Mit ihrem kleinen Freund Meeko, einem Waschbären, durchstreift sie die Wälder ihrer Heimat. In den ersten fünf Leveln des ersten Akts hilft sie allen Tieren, die in Not geraten sind: Sie befreit ein Reh aus einer Falle, bringt einen kleinen Vogel zurück in sein sicheres Nest, und hilft einem Eichhörnchen aus der Klemme. Jedes Mal, wenn sie eine Aufgabe erfüllt hat, erhält sie eine besondere Fähigkeit. Dazu ist aber Teamarbeit notwendig - denn Pocahontas und Meeko haben verschiedene Stärken und Schwächen. Mit "Select" kannst Du zwischen den beiden hin- und herschalten.

Pocahontas macht sich auf den Weg.

Der kleine Bär will zu hoch hinaus...

DIE MIT DEN WÖLFEN HEULT

Im zweiten Akt entdeckt Pocahontas die Siedlung der weißen Eroberer. Zuerst muß aber die Wölfin im Wettrennen besiegt werden, denn nur so erhält Pocahontas den Mut, sich bis ins Lager der Siedler vorzuwagen und sich vor ihnen zu verstecken. Wenn Du es auch noch schaffst, dem kleinen Bären vom Baum herunterzuhelfen (er hat zuviel Honig genascht), kommt der große Bärenzauber über Dich, der es Dir ermöglicht, die weißen Jäger zu verjagen.



Der Geist des Bären schlägt alle in die Flucht!

Im dritten Akt rückt ein Krieg zwischen den Siedlern und dem Stamm der Powhantas immer näher, und Pocahontas ist die einzige, die den Frieden bewahren kann. Ihr Vater beschuldigt John Smith, einen der Siedler, in den Pocahontas sich verliebt hat, für den Tod eines seiner Männer verantwortlich zu sein. Verzweifelt sucht Pocahontas Rat bei der weisen Großmutter Willow. Nun hat sie alle Fähigkeiten, die sie braucht, um eine Tragödie zu verhindern. Nur wenn sie es schafft, rechtzeitig bei ihrem Vater zu sein und das Mißverständnis aufzuklären, ist der Friede gesichert.

TYPISCH DISNEY!

"Pocahontas" ist ein typisches Disney-Spiel, und dieser Name steht eben für Qualität. Die Grafik ist wie gewohnt hervorragend, und auch der Soundtrack ist an den Film angelehnt. Dieses Spiel zeigt, daß es sich lohnt, anderen zu helfen und in schwierigen Situationen zusammenzuhelfen. Die Rätsel sind knifflig, aber auch für Einsteiger nicht unlösbar - und die Paßwort-Funktion erweist sich wie immer als sehr nützlich!

Pocahontas übt Klimmzüge.

Pocahontas Gewinnspiel

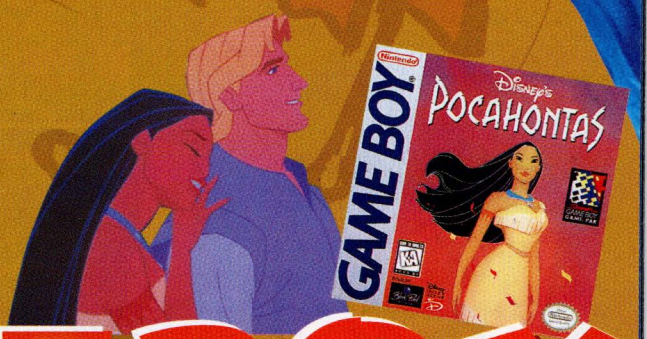
4 Pocahontas-Packs (1 Pocahontas-Soundtrack-CD, 1 Game Boy-Spiel "Pocahontas") warten darauf, von Dir gewonnen zu werden!

GEWINNFRAGE:

In welchem Land spielt Pocahontas?

(Gewinnkupon Seite 35)

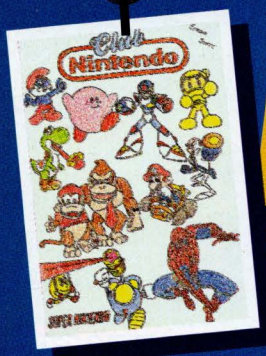
Für den Game Boy!



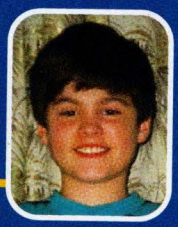
FACT BOX

System:	**Game Boy**
Hersteller:	**Disney/Black Pearl**
Spieltyp:	**Jump'n Run**
Spieler:	**1**
Level:	**15**
Schwierigkeitsgrad:	**für Einsteiger**
Extras:	**Paßwörter**
Speicherkapazität:	**2 MBit**
Erhältlich:	**ab sofort im Handel**
Altersempfehlung:	**frei**

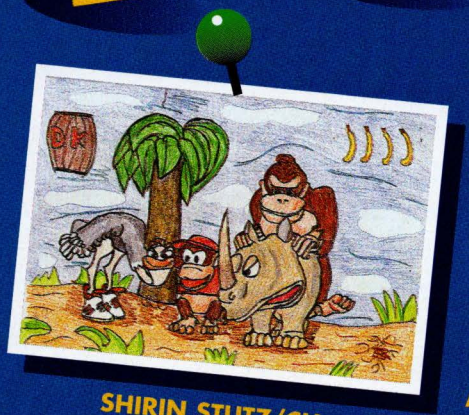
PINW



ZORAN SARIC



Name: Jaroslaw Baranik
Wohnort: Wien/A
Alter: 14
Hobbies: Game Boy & NES spielen, Rad fahren, Fußball, Tennis
Lieblingsspiele: Super Mario Bros. (SNES), Street Fighter 2, Killer Instinct (Game Boy)
Rekorde: Super Mario Bros. 1-3, Street Fighter 2, Killer Instinct und Power Rangers beendet
Größter Wunsch: Mortal Kombat für den Game Boy, ein N-64 zu besitzen (wer nicht???) und bei Nintendo zu arbeiten

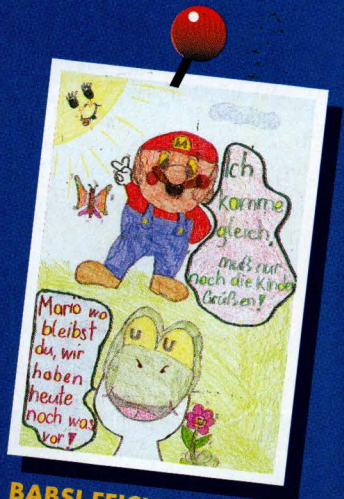


SHIRIN STUTZ/CH

Name: Thomas Greger
Wohnort: Sollenau/A
Alter: 12
Hobbies: SNES spielen, Zeichentrickfilme sehen und Micky Maus lesen (und unser Club-Magazin... hm?)
Lieblingsspiele: Super Mario All Stars, Beethoven
Rekorde: leider noch kein Spiel beendet
Größter Wunsch: ein Spiel zu beenden (kommt Zeit, kommt Highscore!)

Name: Verena-Christiane Gärtner
Wohnort: Kritzendorf/A
Alter: 8 1/2
Hobbies: SNES und Game Boy spielen, Rad fahren, schwimmen, mein Aquarium (eine richtige Wassernixe!)
Lieblingsspiele: Super Mario Land 2, Donkey Kong Country
Größter Wunsch: Super Mario Land 2 zu schaffen (nur Mut - wir wünschen Dir viel Glück!)

ANDI MOSCHITZ/CH



BABSI FEICHTINGER/A

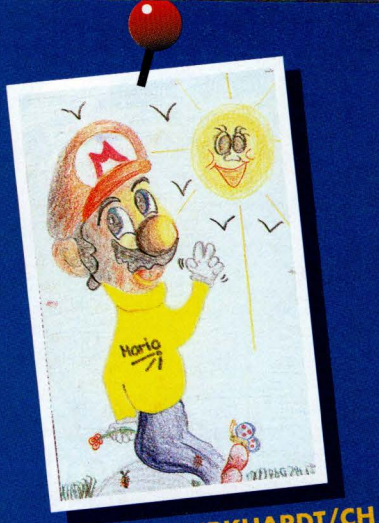
Name: Frédéric Rouge
Wohnort: Petit-Lancy/CH
Alter: 10
Hobbies: SNES spielen, Rad fahren, lesen
Lieblingsspiele: Super Mario Kart, Starwing
Rekorde: Donkey Kong in einer Stunde beendet (wow!)
Größter Wunsch: einen Pandabären zu sehen und im Club Nintendo-Magazin abgebildet zu sein

Name: Patricia Kröll
Wohnort: Schwendau/A
Alter: 10
Hobbies: Game Boy spielen, Rad fahren, schwimmen, Schi fahren, mein Kater
Lieblingsspiele: Tiny Toon, Super Mario Land 2 & 3, Garfield
Rekorde: Super Mario Land 2 & 3 beendet
Größter Wunsch: Friseurin zu werden (dann kann sich Mario ja bei Dir seinen Bart stutzen lassen!)

AND

WOLF NICOLE/CH

Name: Gabriel Griessen
Wohnort: Richigen/CH
Alter: 11
Hobbies: SNES & Game Boy spielen, Rad fahren, Computer spielen
Lieblingsspiele: Street Fighter 2 Turbo, Donkey Kong Country 2, Zelda, Olympic Summer Games 1996
Rekorde: Kirby's Dreamland, Super Mario Land 2&3, Duck Tales, Tom & Jerry, ... beendet
Größter Wunsch: alle SNES-Spiele zu besitzen und einmal im Club Nintendo-Magazin zu erscheinen (und schon wieder einen Herzenswunsch erfüllt... wer braucht da noch Rudi Carrell???)

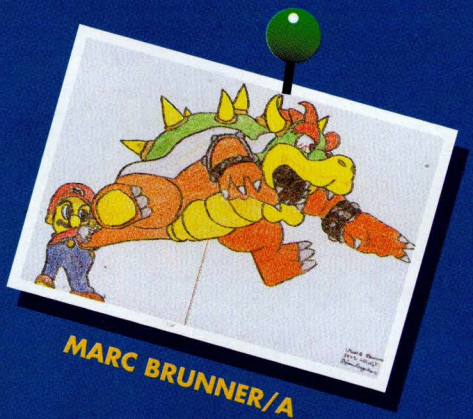


MICHELLE BURKHARDT/CH

Name: Roger Meier
Wohnort: Hombrechtikon/CH
Alter: 12
Hobbies: SNES spielen, Fußball, Eishockey
Lieblingsspiele: Donkey Kong Country
Rekorde: Donkey Kong Country und Fifa Soccer am gleichen Tag beendet
Größter Wunsch: fliegen zu können (hoffentlich nicht von der Schule!)

Name: Silvio Graf
Wohnort: Ebikon/CH
Alter: 9 1/2
Hobbies: SNES & Game Boy spielen, Fußball, Lego und Star Wars schauen (möge die Macht mit Dir sein!)
Lieblingsspiele: Star Wars 1-3, Toy Story (SNES), Tetris, Batman Forever (Game Boy)
Rekorde: Tetris (106 L), Yoshi's Island, Secret Of Mana, Asterix, Kirby's Dream Land, Street Fighter 2, ... beendet
Größter Wunsch: endlich die Fortsetzung von Star Wars (der Film) zu sehen (wir hoffen mit Dir!)

URS WOLF/CH



MARC BRUNNER/A

Die Gewinner der August-Ausgabe:

Ein Nintendo T-Shirt:

Sven Spielmann, CH-Horriwil
Mikael Pousaz, CH-Monthey
Stefan Hofer, CH-Winterthur
Björn Halbeisen, CH-Zürich
Ernst-Paul Molden, A-Spittal
Mario Thurner, A-Innsbruck
Raphael Holl, A-Frankenburg
Sabrina Schaden, A-Wulkaprodersdorf

Eine "Donald in Maui Mallard"-Kassette:

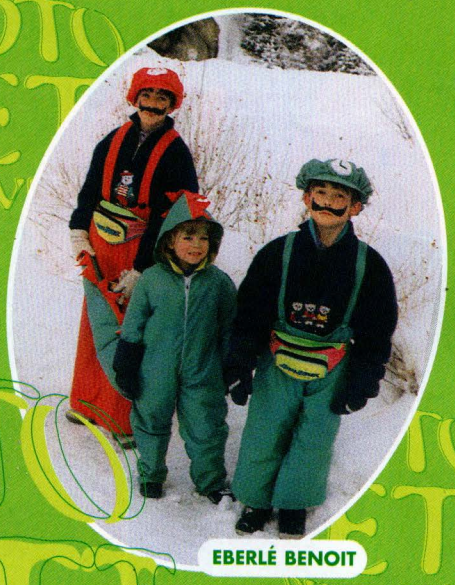
Marcel Meraner, CH-Zürich
Yoann Perret, CH-Bussigny-Lausanne
Olivier Chevallez, CH-Cormondrèche
Patrick Vonwill, CH-Maschwanden
Dominique Bänzinger, CH-Mörschwil
Stephan Bednar, A-Wien
Eva Seidl, A-Stockerau
Andreas Holzer, A-Mautern
Alexandra Mayr, A-Pfunds
Christina kemendics, A-Deutsch-Wagram

Die Gewinner der Leserumfrage: Eine Spiel-Kassette nach Wahl:

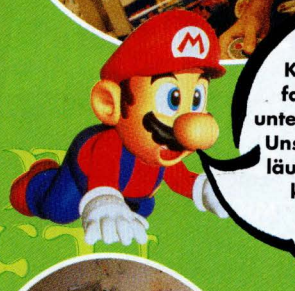
Koçcatas Ferhat, CH-Haag
Andreas Karner, A-Wien

Die Gewinne werden zugeschickt!

MANUEL RAFIQUE

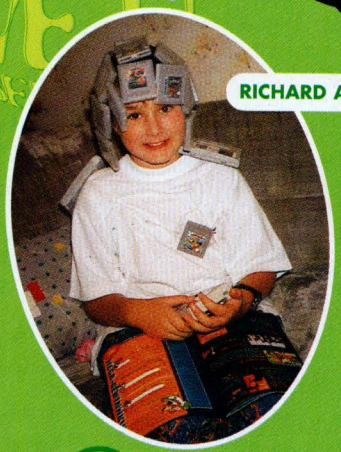


EBERLÉ BENOIT



Aber laßt den Kopf nicht hängen, falls Euer Foto nicht unter den Gewinnern ist! Unser Fotowettbewerb läuft weiter - vielleicht klappt es ja beim nächsten Mal!

RICHARD AUGER

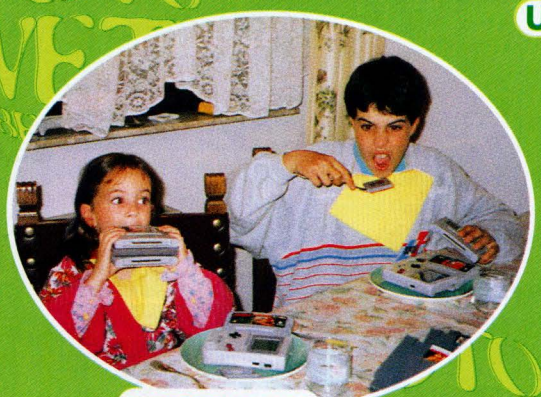


THOMAS SEISER

Fotowettbewerb

Euer Einsendestrom an witzigen Schnappschüssen zum Thema "Mein Nintendo und ich" scheint einfach nicht abzureißen - darum haben wir uns entschieden, unseren Fotowettbewerb noch einmal zu verlängern! Hier sind also die Sieger dieser Ausgabe...
Falls Dein Bild nicht dabei sein sollte, laß' bloß den Kopf nicht hängen! Laß' Deiner Fantasie freien Lauf und probier's ganz einfach noch mal! Vergiß nicht, uns auch Deinen Wunschgewinn (eine Spielkassette nach Wahl) mitzuteilen - wir wünschen Dir viel Glück!

ROGER MALT



CHRISTOPHE POPP

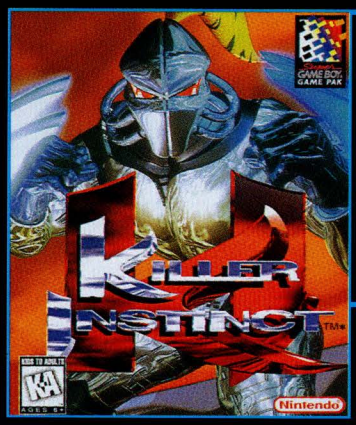
Unsere Adressen:

ÖSTERREICH:
Nintendo Club Büro
Postfach 83
A-5027 Salzburg

SCHWEIZ:
Nintendo Club Büro
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel/Bâle

Einsendeschluß ist der 30. November 1996

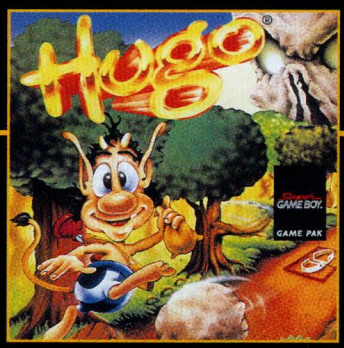
TRICK-BOX



Killer Instinct (GB)

Levelanwahl:

Drücke einfach OBEN oder UNTEN und A,B SELECT oder START im VS.-Screen



Hugo (GB)

Tip von Nicole Raos

Level	Paßwort				
2	TCST	11	DGTC		
3	GGMC	12	ZBBM		
4	SHFP	13	DFSK	21	SBNG
5	RGCC	14	GBLD	22	TYRC
6	WBRD	15	ZCRB	23	LBYC
7	SHBP	16	FFRC	24	NBTC
8	SFZC	17	RBBT	25	JGZZ
9	QDFF	18	RCGD	26	HCLP
10	DBLL	19	TGRC	27	KFNG
		20	DNFT	28	GFFT

Super Mario World 2 - Yoshi's Island (SNES)

Tip von René Elsässer

In Welt 6-3 kann man sich im Abschnitt 2 nach oben specken lassen, indem man auf den sich drehenden Balken springt und den Sprungknopf festhält. Jetzt kommt man in einen Raum mit zwei Türen. Bei den Türen die Reihenfolge: links, rechts, rechts, links einhalten!

TRICK-

F-Zero (SNES)

Tip von René Elsässer

Um möglichst schnelle Zeiten im Practice-Modus zu fahren, sollte man das gelbe Auto als Konkurrenten wählen, und selbst mit dem roten Wagen fahren. Wenn das Rennen beginnt, kann man nun von Anfang an Vollgas geben, was dazu führt, daß man plötzlich verreißt und dann stehenbleibt.

Um das Stehenbleiben zu verhindern, sollte man während des Verreißens das Auto so lenken, daß man vom nachfolgenden gelben Auto gerammt wird.

Bei den meisten Strecken wird man ein wenig später noch einmal eingeholt - und man sollte versuchen, sich noch einmal rammen zu lassen. Diese Methode ist zwar recht schwierig, doch sie bringt einige Sekunden Zeitersparnis!

Mega Man X3 (SNES)

So bekommst Du Zero zurück:

Dummerweise hat Zero nur ein Leben, und so kannst Du, wenn Du ihn verlierst, nicht mehr auf seine Hilfe zurückgreifen. Dieser Tip schafft Abhilfe: Wenn Du Zero bislang noch nie gerufen hast, drücke START, um das Spiel zu pausieren, dann drücke R um das Kommunikationsmenü zu erreichen. Wenn Du jetzt nochmal START drückst, steht Zero an Deiner Seite. Mit ihm kannst Du zwar nicht die Bosse besiegen, aber zum Gegenstände-Einsammeln ist er allemal gut genug.

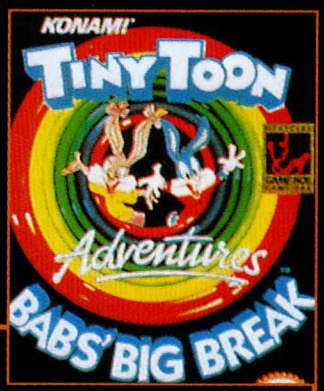
Wenn Du aber auf Mega Man zurückschaltest, kannst Du nicht mehr auf Zero schalten, bis Du die Stage beendet hast!

BOX

Super Bomberman 3 (SNES)

Tip von Marc Brunner

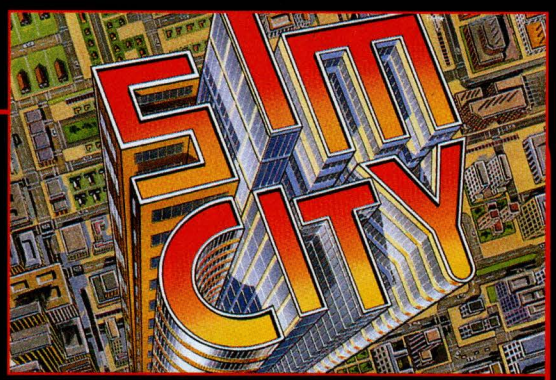
Level	Paßwort		
1.1	9486	3.4	5880
1.2	4332	3.5	4854
1.3	3306		
1.4	2280	4.1	8916
		4.2	7890
2.1	6408	4.3	6360
2.2	5862	4.4	3309
2.3	4636	4.5	6411
2.4	7938		
2.5	6912	5.1	5865
		5.2	8967
3.1	9438	5.3	2787
3.2	8412	5.4	9473
3.3	7386	5.5	2301



Tiny Toon Adventures

Bonusspiele:

Wenn Du die Bonusspiele schon vor den eigentlichen Leveln spielen möchtest, halte im Startmenü einfach UNTEN und B gedrückt und drücke dann START!



Sim City (SNES)

Eine Million Dollar Cash:

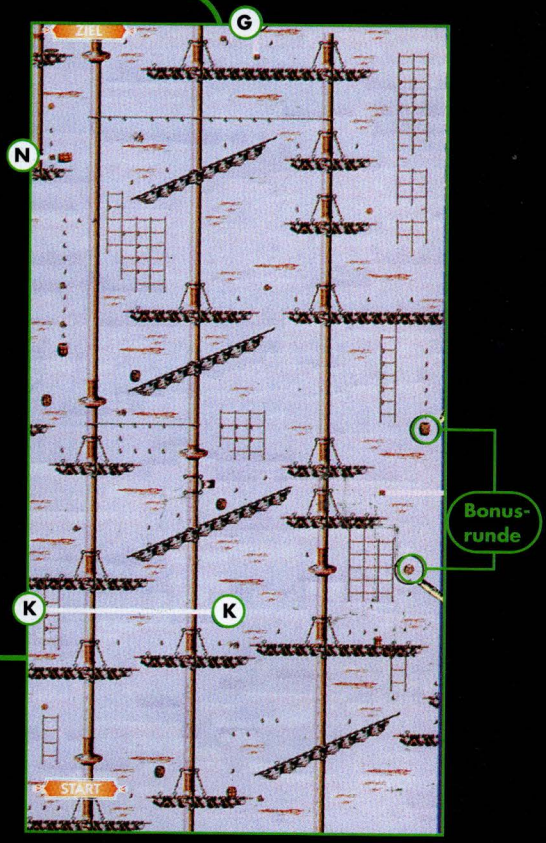
Na, wie wär's? Einmal Millionär sein - zumindest als Bürgermeister von Sim City. Und so geht's: Gib all Dein Geld aus und baue dabei mindestens eine Polizeistation. Dann stelle die Steuern und alle anderen Ausgaben im Finanzmenü auf 0%.
Wenn am Ende des Jahres dieses Menü wieder aufpoppt, halte L gedrückt und verlasse den Screen. Halte L immer noch gedrückt und drücke zweimal X. Der Kalender springt nun auf Januar. Nun bringe alle Werte im Finanzmenü wieder auf 100% - nur die Steuern bleiben bei 0%. Verlasse den Screen und nun kannst Du den L-Button wieder auslassen (puuhh!).

TRICK-BOX

Donkey Kong Land 2 (GB)

Level 2 - Mainbrace Mayhem

Brandneu aus unserem dunklen Spielelabor... die ersten Levelkarten für "Donkey Kong Land 2" auf dem Game Boy!
Diddy und Dixie müssen in diesem Level nicht nur auf den glitschigen Masten und Tauen des Piratenschiffes herumturnen, sondern sich auch noch gegen massenweise Kremlings zur Wehr setzen.



Wario Land (GB)

So besiegst Du den Ritter im Syrup Castle:

Der Schlüssel zum Sieg liegt darin, den Ritter von hinten zu überraschen. Stell Dich auf die Blöcke im Raum und warte, bis der Ritter vorbeikommt. Dann hüpfe herunter und bewirf ihn mit einer 10er-Goldmünze oder führe einen Body Slam aus. Warte, bis der Ritter wieder auf den Beinen ist und sich beruhigt hat. Nach dem dritten Angriff ist der Bursche endgültig K.O.!

Deine Tips und Tricks erreichen uns unter:

ÖSTERREICH
NINTENDO CLUB BÜRO
Postfach 83
A-5027 Salzburg

SCHWEIZ
NINTENDO CLUB BÜRO
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel

IMPRESSUM

Das NINTENDO Club Magazin erscheint in der Zielgruppen-Zeitungsverlags GesmbH

Medieninhaber/ Herausgeber:
Österreich-Ausgabe:
Stadlbauer Marketing + Vertrieb Ges.m.b.H.,
Magazinstraße 4,
A-5027 Salzburg
Schweiz-Ausgabe:
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

Präsident: Super Mario

Gestaltung, Produktion, Anzeigen:
TREND COMPANY
Event- u. Werbeagentur,
Zamenhofstraße 9,
A-4020 Linz

Produktionsleitung:
Christian Lengauer

Redaktionelle Leitung:
Christian Danzmair

Druck: NÖ-Pressehaus,
A-3100 St. Pölten

Litho:
Idee Werbung GesmbH,
A-4020 Linz

NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der **NINTENDO Co. Ltd.** und der Name „Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der **NINTENDO Co. Ltd.** verwendet. Es dürfen keine redaktionellen Berichte oder Fotos aus dem Magazin ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der **NINTENDO Co. Ltd.** anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden. Alle Spieltitel u. -figuren in diesem Magazin sind eingetragene Marken und Copyrights der **NINTENDO Co. Ltd.** Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ®,© und ™ für Spiele und Figuren im Besitz jener Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizenzieren.

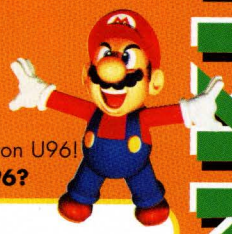
© 1995 NINTENDO Co. Ltd.
All rights reserved.

Club-Büro Österreich:
Postfach 83,
A-5027 Salzburg
Hotline Österreich:
0662/88 31 49

Club-Büro Schweiz:
Auf dem Wolf 30,
CH-4028 Basel
Hotline Schweiz:
061/311 88 36

MEGA-GEWINNKUPON

So einfach geht's: Kreuze an, was Du gewinnen willst, und beantworte die Frage zum jeweiligen Gewinnspiel (ein kleiner Tip: lies Dir einfach die betreffenden Seiten genau durch!). Du kannst natürlich auch an allen drei Gewinnspielen teilnehmen!



U96-Gewinnspiel:

Gewinne eine von 2 handsignierten CDs "Heaven" von U96!
Gewinnfrage: Wie hieß der erste Hit von U96?

Antwort: _____

Schlumpf-Gewinnspiel:

Gewinne eine von 4 "Schlümpfe-Voll der Winter"-CDs!
Gewinnfrage: Wie heißt der Oberschlumpf?

Antwort: _____

Pocahontas-Gewinnspiel:

4 Pocahontas-Packs (1 Pocahontas-Soundtrack-CD, 1 Game Boy-Spiel "Pocahontas") warten darauf, von Dir gewonnen zu werden!
Gewinnfrage: In welchem Land spielt Pocahontas?

Antwort: _____

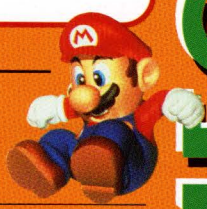
Nintendo-Club-Mitglieds-nummer-Gewinnspiel:

Gewinne ein Nintendo-Spiel nach Wahl, wenn Deine Club-Mitgliedsnummer hier unter folgenden Gewinnnummern abgedruckt ist!
Die Gewinnnummern dieses Mal lauten:
Für Österreich: 136577, 90003, 55201, 23946, 2648,
Für die Schweiz: 161659, 141610, 15299, 1109, 446,

Antwort: _____
Ja, meine Mitgliedsnummer ist dabei und lautet _____

Mein Wunschspiel ist _____

System: **Game Boy** **SNES**



Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

Land: _____ Telefon: _____

Geb.-Dat.: _____ Club-Mitglieds Nr.: _____

Gewinnkupon einsenden an:
ÖSTERREICH
NINTENDO CLUB BÜRO
Postfach 83, A-5027 Salzburg
SCHWEIZ
NINTENDO CLUB BÜRO
Auf dem Wolf 30,
CH-4028 Basel

Einsendeschluß ist der 30. November 1996

CLUB Nintendo®

FAN-SHOP

Hol' Dir Dein Club Nintendo T-Shirt!

Jetzt hast Du die Möglichkeit, immer und überall zu beweisen, daß Du ein echter Nintendo-Fan bist: Mit dem starken Club Nintendo T-Shirt sind Dir die neidvollen Blicke aller Möchtegern-Spieleprofis garantiert!

S 199,- / SFr 25,-

Das Club Nintendo T-Shirt der Marke "Switcher" aus 100% Baumwolle gibt es in den Größen 152, S, M, L und XL und in den fünf coolen Farben schwarz, grün, orange, dunkelblau und grau-melé.

Und so einfach geht die Bestellung:

Für Österreich:
Zahle mittels Erlagschein pro bestelltem T-Shirt ÖS 199,- (ÖS 240,- für Nicht-Clubmitglieder) auf das Club Nintendo-Konto PSK 93014515 ein. Dazu kommt pro Bestellung eine Versandkostenpauschale von ÖS 40,-. Sofort nach Eingang der Zahlung schicken wir Dir Dein T-Shirt zu!

Für die Schweiz:
Zahle mittels Erlagschein pro bestelltem T-Shirt SFr 25,- (SFr 30,- für Nicht-Clubmitglieder) auf das Club Nintendo PC-Konto 40-25535-6 ein. Dazu kommt pro Bestellung eine Versandkostenpauschale von SFr 4,-. Sofort nach Eingang der Zahlung schicken wir Dir Dein T-Shirt zu!

ACHTUNG: Vergiß nicht, auf dem Einzahlungsabschnitt die gewünschte Farbe und Größe sowie Deine Mitgliedsnummer, Deinen Namen und Deine komplette Adresse anzugeben. (Lieferzeit: 14 Tage)

Fotos: Schäffler